

AMIGA CD³²

Commodore

OVERKILL & LUNAR-C

Manual in English
Manuel en Français
Handbuch auf Deutsch
Manuale in Italiano



MINDSCAPE

GAME MANUAL

OVERKILL & LUNAR-C

GETTING STARTED

Insert the Overkill / Lunar-C CD into the CD32 console as shown in the Commodore instruction manual, and switch the console on. After a few moments you will have a screen where you can choose which game you wish to play.

GAME CONTROLS

Direction control: Moves the player around the screen.

Pause / Resume button: Pauses and resumes the game.

Red button: Fire

Blue button: Selects shield (OVERKILL) / power-up (LUNAR-C)

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this game, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department.

Technical Services,

Mindscape International

P.O. Box 51, Burgess Hill,

West Sussex, England RH15 9PQ

Telephone: +44 (0) 444 239600 (09:30 to 16:30 Monday to Friday)

Fax: +44 (0) 444 248996

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

OVERKILL

2690 AD. An intense war rages within the Centuri Solar System - A conflict that has persisted for over half a millennium between Alpha and Proxima.

With total genocide imminent for both warring factions, a decision has been made by the High Council of the Federation

You as Captain of the "Nu-Corps", the most feared and elite fighter corps in the federation star system, must lead the attempt to drive a wedge between the two warring factions, until the larger fleets can arrive and stabilise the region.

HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO STOP THE OVERKILL?

Game Play:

Progress towards the centre of the solar system by eliminating all alien resistance on each planet. Your goal is the enemy's fortress planet, orbiting nearest the sun.

A number of Trilithium Crystals are scattered about above each planet. Aliens will launch drone aliens in an attempt to collect the crystals in order to transmute into even more dangerous aliens! However, help is at hand in the form of support troops capable of blowing up the crystals using deadly Helcium Mines. Once a crystal has been destroyed, the trooper will await your return in order

to be restocked with a new mine. To do this, fly your spacecraft at the trooper as he leaps into the air. Once he has caught hold of your ship, simply return him to the ground - the nearer a Trilithium crystal, the better!

Controller:

The direction control moves the player around the screen, and the fire button will unleash a variety of laser beams at the enemy. As you destroy the aliens, look out for extra weapons which you can collect by flying into them. In addition, you have a limited amount of Antimatter Shield at your disposal. Press the Blue button to activate and de-activate the shield - with shield on, you will be completely invulnerable to alien attacks!

Once a planet has been cleared, you are presented with a map of the solar system. Use the direction control to guide the cursor to the next planet to conquer, and hit the fire button to warp to the selected planet.

You start the game with five (5) ships and a small amount of shield. An extra ship and extra shield are awarded every 25,000 points.

GOOD LUCK.

LUNAR-C

The alien ship slid through space, dark and silent. It was not graceful, or sleek. It was not designed to impress, or to land on planets in order to impart a

message of world peace. It was designed for destruction. And it was good at its job.

The world was in peril. It needed a hero. It needed a great leader. Instead, it found you. Too late, you realised that you were about to do something courageous, even heroic, and probably very suicidal... But there was no going back. Stuck in a flying saucer and about to attack a dreadnought which would probably take more damage from air turbulence than it would from you, the future begins to look very bright. Very hot. Very painful. And very, very short.

Gameplay:

Battle your way through the Sirian forces of evil, after destroying a wave of aliens, or one of the larger adversaries, a power-up token will appear. Collecting this will advance the weapon select gauge at the top of the screen to the next item. Press the Blue button to select the highlighted weapon;

Energy: Replenishes a small portion of your energy.

Speed: Increases speed and manoeuvrability of your craft.

Pulse: The low power weapon you begin with, can be boosted quickly and cheaply.

Sides: Side arm plasma cannons which fire above and below your craft.

Flame: Solar flare weapon, more powerful than pulse, reasonably priced.

Plasma: Burst of negative energy and the most powerful weapon when boosted to maximum level.

Aftarc: Powerful rear mounted arc weapon.

Laser: Particle beam weapon which cannot be absorbed by alien shields. If used correctly can wipe out entire waves with a minimum of shots.

Photon: Stellar weapon which homes in on an alien's signal.

Shield: Creates a field of negative tachyons around your craft, temporarily displacing you from this plane of reality. Yep, it's just a shield!

You enter the alien dreadnought through the hangar and must fly your way through their high security zone.

You must then negotiate your way through the coolant tanks of their reactor, and finally, battle your way through the energy ducts of the dreadnought in order to reach the reactor and destroy it completely.

Be warned! At the end of every level you must face the guardian of that zone; these huge death machines are programmed to hamper your progress by blowing you to pieces.

Controller:

The direction control alters the players direction of flight and the fire button will unleash your selected weapon on any alien foolish enough to engage you.

The energy bar at the top right of the screen displays your....wait for it....can you guess?....energy. Collision with most aliens will deplete your energy resources and contact with enormous aliens will kill you outright.

It's a tough universe.

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10—15 minutes per hour while playing video games.

OVERkill & LUNAR-C

PRISE EN MAIN

Insérez le disque compact Overkill / Lunar-C dans la console CD32 comme indiqué dans le manuel d'instruction du Commodore et mettez la console sous tension. Au bout de quelques instants, un écran s'affiche pour vous permettre de choisir un jeu.

COMMANDES DU JEU

Commande de direction: Déplace le joueur sur l'écran.

Bouton de pause/reprise: Permet de suspendre le jeu et de le reprendre.

Bouton rouge: Bouton de tir.

Bouton bleu: Sélectionne le blindage (OVERKILL) ou le rechargement de puissance (LUNAR-C)

SUPPORT TECHNIQUE

En cas de problème technique avec ce jeu, ou s'il ne fonctionne pas, veuillez contacter notre Service de support technique.

Technical Services
Mindscape International
P.O. Box 51, Burgess Hill
West Sussex, RH15 9PQ
Angleterre

Tél. : +44 (0)444 239600
(de 9h30 à 16h30 du lundi au vendredi)
Télécopieur : +44 (0)444 248996

Nous regrettons de ne pas pouvoir offrir de conseils et d'astuces dans la mesure où ce service est réservé aux difficultés techniques uniquement.

OVERKILL.

2690 ap J.-C. Une guerre intense fait rage dans le système solaire de Centuri. Le conflit entre Alpha et Proxima persiste depuis plus d'un millénaire.

Un génocide total imminent menace les deux camps et le Grand Conseil de la Fédération doit prendre une décision.

C'est à vous, le commandant du "Nu-Corps", le corps de chasseurs d'élite le plus redoutable du système stellaire de la Fédération, qu'il appartient de mener l'initiative pour retenir ces deux ennemis jurés en attendant l'arrivée de plus grands escadrons pour stabiliser la région.

SEREZ-VOUS A LA HAUTEUR POUR INTERROMPRE LE MASSACRE ?

Règles du jeu :

Progresser vers le centre du système solaire en éliminant toute résistance ennemie sur les deux planètes. Votre objectif est la planète forteresse ennemie en orbite la plus proche du soleil. Des cristaux sont disséminés un peu partout au-dessus de chaque planète. L'ennemi lance des créatures téléguidées à la recherche de ces cristaux de trilitium pour pouvoir se transformer en créatures encore plus dangereuses.

Vous disposez toutefois de l'aide des troupes de support qui sont en mesure de faire exploser les cristaux au moyen des redoutables mines au helcium. Une fois qu'un cristal a été détruit, le soldat attend votre retour pour pouvoir obtenir une nouvelle mine. Vous devez pour cela diriger votre vaisseau vers le soldat qui saute sur place. Une fois qu'il a réussi à s'accrocher à votre vaisseau, redéposez-le au sol – plus un cristal de trilithium est proche, meilleurs sont les résultats !

Unité de commande

La commande de direction déplace le personnage sur l'écran et le bouton de tir projette une variété de rayons laser vers l'ennemi. En éliminant vos ennemis, recherchez les armes supplémentaires que vous pouvez recueillir en dirigeant votre vaisseau vers elles. Vous disposez en outre d'une réserve limitée de blindage anticorps. Appuyez sur le bouton bleu pour activer et désactiver le blindage – une fois le blindage en place, vous êtes totalement invulnérable aux attaques ennemies !

Une fois que la planète a été débarrassée de toutes ses créatures ennemies, une carte du système solaire s'affiche. Utilisez la commande de direction pour diriger le curseur vers la prochaine planète à conquérir et appuyez sur le bouton de tir pour vous téléporter sur la planète.

Au début du jeu, vous disposez de cinq (5) vaisseaux et d'un blindage

limité. Un vaisseau et un blindage supplémentaires vous sont décernés tous les 25 000 points.

BONNE CHANCE.

LUNAR-C

Le vaisseau ennemi glisse dans l'espace, sombre et silencieux. Il n'est ni gracieux, ni beau. Il n'a pas été conçu pour impressionner, ni pour atterrir sur d'autres planètes afin de transmettre un message de paix. Il a été conçu pour détruire, ce qu'il fait d'ailleurs merveilleusement bien.

Le monde est en péril. Il a besoin d'un héros, d'un vrai leader, mais c'est vers vous qu'il se tourne. Trop tard pour réaliser que vous êtes sur le point de faire quelque chose de courageux, et même d'héroïque, pour ne pas dire suicidaire... Impossible pourtant de faire marche arrière. Bloqué dans votre soucoupe volante, prêt à vous lancer à l'attaque d'un cuirassé qui se sentirait probablement bien plus menacé par une turbulence aérienne que par vous, l'avenir vous semble briller d'un éclat très vif. D'une chaleur intense. Très douloureux. Et surtout, très très court.

Règles du jeu :

Frayez-vous un chemin à travers les forces siriennes maléfiques. Lorsque vous détruisez une vague d'ennemis, ou des ennemis de plus forte stature, un jeton de puissance apparaît.

Ramassez-le pour passer à l'objet suivant sur la jauge de sélection d'arme au sommet de l'écran. Appuyez sur le bouton bleu pour sélectionner l'arme en surbrillance.

Energie: Recharge légèrement votre réserve d'énergie.

Vitesse: Augmente la vitesse et la maniabilité de votre vaisseau

Impulsion: L'arme de faible efficacité dont vous disposez au départ peut être rendue plus puissante rapidement et à faible coût.

Canons: Canons qui tirent des boules de plasma au-dessous et au-dessus de votre vaisseau.

Flamme: Arme solaire plus puissante que l'impulsion et pas très onéreuse.

Plasma: Rafale d'énergie négative. Il s'agit de l'arme la plus puissante dont l'efficacité peut être augmentée au maximum.

Arc arrière: Arme puissante en forme d'arc montée à l'arrière.

Laser: Arme projetant des faisceaux de particules qui ne peuvent pas être absorbées par les blindages ennemis. Utilisée correctement, elle peut supprimer toute une vague d'ennemis avec un minimum d'effort.

Photon: Arme stellaire radio-guidée par les signaux ennemis.

Blindage: Crée un champ de tachyons négatifs autour de votre vaisseau et vous emporte temporairement au-delà de la réalité. Ni plus, ni moins qu'un blindage !

Vous pénétrez le cuirassé ennemi par le hangar et vous devez traverser la zone haute sécurité.

Vous devez ensuite vous frayer un chemin jusqu'aux cuves de refroidissement du réacteur et, pour terminer, suivre les canalisations d'énergie du cuirassé pour atteindre le réacteur et le détruire impitoyablement.

Prenez garde ! A la fin de chaque niveau, vous devez affronter le gardien de la zone : une machine aussi impressionnante que dangereuse programmée pour vous empêcher de progresser en vous pulvérisant.

Unité de commande

La commande de direction modifie la direction de vol et le bouton de tir déclenche l'arme sélectionnée pour détruire les ennemis qui ont l'audace de vous attaquer.

La barre d'énergie au sommet de l'écran indique.... devinez quoi ? votre réserve d'énergie, bien entendu. Toute collision avec l'ennemi réduit votre réserve d'énergie. N'entrez surtout pas en contact avec les créatures ennemies

de plus forte stature ; vous n'y survivrez pas !

La vie est dure dans l'univers...

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

OVERKILL & LUNAR-C

SPIELSTART

Schiebe die Overkill / Lunar-C-CD wie im Commodore-Handbuch gezeigt in die Konsole CD32 ein, und schalte die Konsole ein. Nach einigen Augenblicken erscheint ein Bildschirm, auf dem Du das gewünschte Spiel auswählen kannst.

SPEILSTEUERUNGEN

- Richtungstaste: Bewegt den Spieler auf dem Bildschirm umher.
- Pausen / Wiederaufnahmetaste: Dient zur Unterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels.
- Rote Taste: Schußtaste
- Blaue Taste: Aktiviert den Schutzschild(OVERKILL) / Power-up (LUNAR-C)

TECHNISCHER SUPPORT

Solltest Du mit diesem Spiel technische Probleme haben oder es nicht abspielen können, wende Dich bitte an unsere Technische Support-Abteilung.

Technical Services

Mindscape International

P.O. Box 51, Burgess Hill

West Sussex, RH15 9PQ

England

Telefon: +44 444 239600 (09:30 bis 16:30 Montag bis Freitag)

Fax: +44 444 248996

Leider können wir keine Spiel tips und -hinweise geben, sondern nur bei technischen Schwierigkeiten helfen.

OVERKILL

2690 n. Chr. Im Centuri-Sonnensystem herrscht ein blutiger Krieg, ein seit über einem halben Jahrhundert bestehender Konflikt zwischen Alpha und Proxima..

Da beide kriegsführende Parteien kurz vor der vollständigen Ausrottung stehen, hat der Hohe Rat der Vereinigung eine Entscheidung getroffen.

Du bist der Anführer des "Nu-Corps", der gefürchtetsten und bestausgebildeten Kampfseinheit des Vereinigten Sternensystems, und Du mußt versuchen, einen Keil zwischen die Kriegsparteien zu treiben, bis die größeren Einheiten eintreffen und die Region stabilisieren können.

BIST DU DER RICHTIGE, UM DIESES UNSINNIGE MORDEN ZU BEENDEN?

So wird das Spiel gespielt:

Arbeite Dich zur Mitte des Sonnensystems vor, indem Du auf jedem Planeten alle feindlichen Truppen eliminiert. Dein Ziel ist die feindliche Festung auf dem der Sonne am nächsten stehenden Planeten.

Auf jedem Planeten befindet sich eine Anzahl Trilithium-Kristallen. Die Außerirdischen entsenden ferngesteuerte Außerirdische, welche die Kristalle einsammeln und sich mit ihrer Hilfe in noch gefährlichere Wesen verwandeln können!

Hilfe naht jedoch in der Form von Nachschubeinheiten, welche die Kristalle mit tödlichen Helcium-Minen neutralisieren. Nachdem er einen Kristall zerstört hat, wartet der Helfer auf Deine Rückkehr, um sich mit einer neuen Mine auszurüsten. Dies geschieht, indem Du mit Deinem Raumschiff auf den in die Luft Springenden zufliegst. Wenn er sich an Deinem Raumschiff festhält, bringst Du ihn wieder auf den Boden zurück - je näher an einen Trilithium-Kristall, desto besser!

Spielsteuerung:

Mit der Richtungstaste bewegst Du den Spieler auf dem Bildschirm umher, und mit der Schußtaste kannst Du eine Vielzahl von Laserstrahlen auf Deine Feinde abschießen. Wenn Du die Außerirdischen zerstörst, vergewissere Dich, ob Du Dir nicht zusätzliche Waffen aneignen kannst, indem Du in sie hineinfliegst. Im weiteren verfügst Du über eine begrenzte Anzahl von Antimaterie-Schilden. Drücke die blaue Taste, um den Schild zu aktivieren und wieder zu deaktivieren. Bei eingeschaltetem Antimaterie-Schild bist Du gegenüber feindlichen Angriffen vollständig unverwundbar!

Nachdem ein Planet gesäubert wurde, erhältst Du eine Karte des Sonnensystems. Wähle mit der Richtungstaste den nächsten zu erobernden Planeten an, und drücke die Schußtaste, um zum gewählten Planeten zu gelangen.

Du beginnst das Spiel mit fünf (5) Schiffen und wenigen Schilden. Für je 25 000 Punkte erhältst Du ein zusätzliches Schiff und einen zusätzlichen Schild.

VIEL GLÜCK.

LUNAR-C

Das fremde Fahrzeug glitt dunkel und lautlos durch den Weltraum. Es war weder anmutig noch schnittig gebaut. Es wurde nicht entworfen, um etwaige Zuschauer zu beeindrucken oder mit einer Friedensbotschaft versehen auf andern Planeten zu landen. Es wurde entworfen, um zu zerstören. Und es leistete tadellose Arbeit.

Die Welt war in Gefahr. Sie brauchte einen Helden. Sie brauchte einen großen Anführer. Aber sie fand Dich. Du bemerktest zwar, daß Du etwas Mutiges, ja Heldenhaftes und vermutlich sogar sehr Selbstmörderisches zu tun begriffen warst - aber du bemerktest es zu spät. Es gab keinen Weg zurück.

Eingeschlossen in einer fliegenden Untertasse und kurz vor dem Angriff auf ein Dreadnought, das von einer Luftturbulenz vermutlich mehr Schaden nehmen würde als von Deinem Angriff, erscheint Deine Zukunft rosig. Sehr heiß. Sehr schmerzhaft. Und sehr, sehr kurz.

So wird das Spiel gespielt:

Erkämpfe Deinen Weg durch die Sirianischen Kräfte des Bösen. Nachdem Du die erste Welle von Feinden oder einen der größeren Gegner zerstört hast,

erscheint ein Power-up-Symbol. Wenn Du dieses ergriffen hast, verschiebt sich das Markierungszeichen auf der Waffenanzeigeleiste am oberen Bildschirmrand auf die nächste Waffe. Drücke die blaue Taste, um die markierte Waffe anzuwählen;

Energie: Stellt einen kleinen Teil Deiner Energie wieder her.

Geschwindigkeit: Erhöht die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit Deines Fahrzeugs.

Impuls: Die Niederkapazitäts-Waffe mit der Du das Spiel beginnst, kann schnell und billig verbessert werden.

Seiten: Seitenarm-Plasmakanonen feuern überhalb und unterhalb Deines Fahrzeugs.

Flamme: Solar-Leuchtraketen, effizienter als der Impuls, zu einem günstigen Preis.

Plasma: Negativer Energieschub und - wenn auf die höchste Stufe geschaltet - die mächtigste Waffe.

Achterbogen: Schußkräftige, achtern montierte Bogenwaffe.

Laser: Teilchenstrahlen-Waffe, die von den feindlichen Schutzschilden nicht absorbiert werden kann. Bei korrektem Gebrauch kann die Waffe ganze Wellen mit einem Minimum an Schüssen zerstören.

Photone: Stellar-Waffen, welche von einem aufgefangenen feindlichen Signal ausgehend das feindliche Ziel anfliegen.

Shield: Umgibt Dein Fahrzeug mit einem Schild aus negativen Tachyonen, der Dich für eine bestimmte Zeit aus dieser Realitätsebene entfernt. Es funktioniert genau wie ein Schutzschild!

Du betrittst das feindliche Dreadnought durch den Hangar und mußt die feindliche Hochsicherheitszone durchfliegen.

Danach hast Du die Kühlmitteltanks der Reaktoren zu durchqueren und mußt Dir schließlich Deinen Weg durch die Energieleitungen des Dreadnought erkämpfen, um zum Reaktor zu gelangen und ihn vollständig zu zerstören.

Aber Achtung! Am Ende jeder Ebene mußt Du dem jeweiligen Zonenwächter entgegentreten. Diese riesigen Kampfmaschinen sind programmiert, Deinen Weg zu behindern und Dich zu durchlöchern.

Spielsteuerung:

Die Richtungstaste verändert Deine Flugrichtung, und die Schußtaste feuert aus der von Dir gewählten Waffe auf jeden Deiner Feinde, der dumm genug war, sich Dir entgegenzustellen.

Die Energieleiste am rechten oberen Bildschirmrand gibt Deine ... dreimal

darfst Du raten ... Deine Energie an. Zusammenstöße mit den meisten Außerirdischen kosten Dich Energie, Kontakte mit den riesigen Außerirdischen kosten Dich hingegen das Leben.

Dieses Universum ist kein Kindergarten.

Warnung betreffend epileptische Anfälle

Vor jeder Benutzung eines Videospieles durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospieles

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

OVERKILL & LUNAR-C

AVVIO

Inserite il CD di Overkill/Lunar-C nella console CD32, come illustrato nel manuale di istruzioni del Commodore, ed accendete la console. Dopo alcuni secondi apparirà uno schermo dove potrete scegliere il gioco desiderato.

CONTROLLI DI GIOCO

Controllo di direzione:	Sposta il giocatore attorno allo schermo.
Pulsante di pausa/ripresa:	Mette in pausa e riprende il gioco.
Pulsante Rosso:	Fuoco
Pulsante Blu:	Seleziona lo scudo (OVERKILL)/la potenza (LUNAR-C)

SUPPORTO TECNICO

Nel caso incontriate problemi tecnici con questo gioco, quale ad esempio un mancato funzionamento, siete pregati di contattare il nostro Dipartimento di

Servizi tecnici

Mindscape International

P.O. Box 51, Burgess Hill

West Sussex, RH15 9PQ

Inghilterra

Telefono: +44 (0) 444239600

(dalle ore 9:30 alle ore 16:30 dal lunedì al venerdì)

Fax: +44 (0) 444248996

Ci dispiace di non poter offrire consigli e suggerimenti per il gioco, ma il servizio è ideato esclusivamente per la risoluzione di problemi tecnici.

OVERKILL

2.690 d.C. Un'intensa guerra imperversa nel sistema solare Centuri, un conflitto che si protrae da oltre mezzo millennio tra Alpha e Proxima.

Il genocidio è imminente per ambedue le fazioni in guerra e l'Alto consiglio della Federazione ha finalmente preso una decisione.

Voi, nel ruolo di Capitano dei "Nu-Corps", i corpi di combattimento più temuti e sofisticati nel sistema della federazione stellare, dovrete cercare di creare un cuneo tra le due fazioni in lotta, fino all'arrivo di flotte più grandi in grado di stabilizzare la regione.

AVETE TUTTO IL NECESSARIO PER FERMARE LA STRAGE?

Gioco:

Progredite verso il centro del sistema solare eliminando tutta la resistenza aliena su ogni pianeta. Il vostro bersaglio è il pianeta fortezza del nemico, che orbita vicino al sole.

Sopra ogni pianeta sono sparsi vari Cristalli al trilitio. Gli alieni lanceranno aerei radiocomandati nel tentativo di raccogliere i cristalli e diventare così ancora più temibili.

A vostra disposizione avete truppe di supporto capaci di far saltare in aria i

cristalli usando mortali Mine all'elcio. Una volta distrutto un cristallo, il soldato attenderà il vostro ritorno per rifornirsi di una nuova mina. A tal fine, fate volare il vostro veicolo spaziale verso il soldato quando questo salta in aria. Quando il soldato si aggancia alla vostra nave, riportatelo a terra, il più vicino possibile ad un cristallo al trilitio!

Controllore:

Il controllo di direzione sposta il giocatore attorno allo schermo e il pulsante del fuoco sguinzaglia una quantità di raggi laser verso il nemico. Mentre distruggete gli alieni, cercate armi extra che potete raccogliere (semplicemente volando su di esse). Inoltre, disponete di una quantità limitata di Scudo antimateria. Premete il pulsante Blu per attivare e disattivare lo scudo: con lo scudo attivato sarete completamente invulnerabile ad attacchi nemici!

Una volta ripulito un pianeta apparirà una mappa del sistema solare. Usate il controllo di direzione per situare il cursore sul pianeta successivo da conquistare e colpite il pulsante del fuoco per svergolare sul pianeta selezionato.

All'inizio del gioco avete cinque (5) navi e una piccola quantità di scudo. Ogni 25.000 punti vi verranno dati una nave ed uno scudo extra.

BUONA FORTUNA!

LUNAR-C

La nave spaziale scivolava nello spazio nera e silenziosa. Non era graziosa, o soave. Non era stata ideata per fini pacifici, per atterrare sui pianeti e impartire un messaggio di pace mondiale. Era stata creata per distruggere, e svolgeva bene il suo compito

Il mondo era in pericolo, aveva bisogno di un eroe, di un grande leader. E invece ha trovato voi. Troppo tardi vi siete resi conto che stavate per fare qualcosa di davvero coraggioso, perfino eroico e probabilmente suicida... Ma non c'è modo di tornare indietro. Imprigionato in un disco volante e prossimo ad attaccare un dreadnought, che subirebbe più danni da una turbolenza aerea che da un vostro attacco, il futuro comincia a diventare roseo. Molto caldo, molto doloroso e molto, ma molto breve.

Gioco:

Apritevi un varco attraverso le forze siriane del male; dopo aver distrutto un'ondata di alieni o uno dei più grandi avversari apparirà un gettone di potenza. Raccogliendo tale gettone l'indicatore di selezione dell'arma, in alto allo schermo, passerà all'elemento successivo. Premete il pulsante Blu per selezionare l'arma evidenziata;

Energia: Rifornisce una piccola porzione della vostra energia.

Velocità: Aumenta la velocità e la manovrabilità del vostro veicolo.

- Impulsi: L'arma a bassa potenza con la quale iniziate può essere elevata velocemente e in modo economico.
- Fianchi: Cannoni al plasma laterali che fanno fuoco sopra e sotto il veicolo.
- Fiamma: Armi a fiammata solare, più potenti degli impulsi e a prezzi convenienti.
- Plasma: Esplosioni di energia negativa, l'arma più potente se elevata al livello massimo.
- Arco di poppa: Potente arma ad arco montata sul retro.
- Laser: Arma razzo a particelle che non vengono assorbite dagli scudi alieni. Se usato correttamente può eliminare ondate intere con un minimo di colpi.
- Fotone: Arma stellare che si dirige verso un segnale di alieno.
- Scudo: Crea un campo di tachioni negativi attorno al vostro veicolo, rimuovendovi temporaneamente da questo livello di realtà. Ma è solo uno scudo!
- Entrate nel dreadnought degli alieni attraverso il loro hangar e fatevi strada in volo attraverso la zona di alta sicurezza.

Dovete aprirvi un varco attraverso i serbatoi di liquido refrigerante del loro reattore e infine farvi strada attraverso i condotti di energia del dreadnought per poter raggiungere il reattore e distruggerlo completamente.

Ma attenzione! Alla fine di ogni livello dovrete vedervela con il guardiano di quella zona; queste enormi macchine mortali sono programmate per ostacolare il vostro progresso facendovi a pezzetti.

Controllore:

Il controllo di direzione cambia la direzione di volo e il pulsante del fuoco sguinzaglia l'arma selezionata su qualsiasi alieno talmente sciocco da combattere con voi.

La barra di energia in alto a destra sullo schermo visualizza la vostra energia. La collisione con la maggior parte degli alieni consuma le vostre risorse di energia e il contatto con enormi alieni vi ucciderà completamente.

È un universo difficile.

Avvertimento relativo all'epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di utilizzare un video giochi.

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.





MINDSCAPE

MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE,
MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ
TEL: 0444 246333 FAX: 0444 248996

/MU260074